PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 41, onsdag 26. september 1990

Redaksjonelt

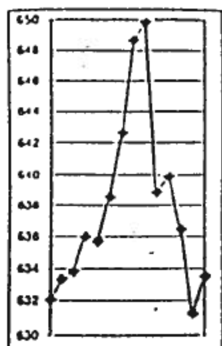
Det viktigste som har skjedd siden forrige Phobos er at Spillspesialisten er lagt ned. (Hørte vi jubel...?) Til gjengjeld har det dukket opp en glitrende, eller burde vi si glinsende, forretning på Karl Johan med navnet Avalon, hvor en viss herr Aaslid er blant hovedaksjonærene. Vi viser til artikkelen under. For øvrig venter vi i spenning på kreative utspill fra det nye Ares-styret. Kan de gjøre 1990/1991 til en ny storhetstid for Ares? Et par viktige mål i den nærmeste fremtid må være å få vaskeordningen til å fungere (HVORFOR HAR IKKE VASKESJEFEN LEVERT VASKELISTE TIL PHOBOS?) og få sendt en buss til Hexcon. Det krever minst 20 påmeldte for å leie en buss, så vær så snill: Finn fram penger og oppsøk et passende styremedlem (det er han derre miljø-typen, tror vi) og betal allerede nå! Ellers må vi begynne å trykke rotter på førstesiden igjen.

AVALON !

Lørdag 22. september 1990 vil stå som en merkedag i norsk spillhobbys historie (hvis noen en gang bryr seg med å skrive den). Da åpnet nemlig AVALON, en helt ny butikk i det fancy kjøpesenteret Paléet på Karl Johan. Avalon er en videreføring av de to butikkene SPILLSPESIALISTEN og FANTASTICO, hvorav den første i sin tid hadde stor betydning for at det i det hele tatt ble noen spillhobby her til lands... Ifølge kommersialistene bak det nye prosjektet, er det ikke snakk om noen ren videreføring av de gamle butikkene, men et "helt nytt" prosjekt -- det er bare tilfeldig at det er akkurat de samme menneskene og varene. Vel, uansett hva man måtte synes om reorganiseringen, så er det liten tvil om at de nye lokalene er meget flotte. På 170 kvadrat har man fått plass til mengder av tegnserier, science fiction-bøker og spill.

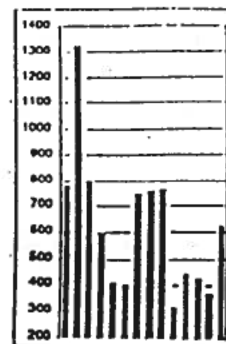
Det som en garvet spillfanatiker kan spørre om, er hvorvidt en rimelig del av tilbudet er viet spill, eller om dette er blitt noe som bare er kommet med på lasset. En fraksjon vil jo uten videre døpe det nye etablissementet til MARVEL-SPESIALISTEN e.l. Men for vår del vil vi jo være vennligere, ihvertfall i starten. La oss nøye oss med å slå fast at det ihvertfall ikke er blitt noe bedre plass til brettspill og rollespill enn det var i Pilestredet 7. For miniatyrer er det snakk om en kraftig reduksjon av plassen, men det samsvarer jo delvis med den reduksjon i tilbudet som Spillspesialisten har kunnet by på det siste året. La oss håpe at en del av disse skuffende trekkene kan skyldes rot og feil under innflyttingen, eller kanskje at noen av varegruppene ikke er blitt supplert på lenge (særlig minatyrer og brettspill).

Spillhyllene er blitt satt opp hver for seg i lokalet, på de fjerneste kortveggene i den "L"-formede butikken. Brettspillene står nå alle sammen på ett sted, alt fra AXIS & ALLIES og B-17 til VINSPELET og SCRABBLE (ikke det at tilbudet på norsk/skandinavisksproglige spill er blitt noe større, langt ifra). Vi savner sårt slike ting som DIPLOMACY, KREMLIN, KINGMAKER og JUNTA, samt muligens også MACHAVELLI (skjønt det kan jo være utgått, selv om kommersialisten har sagt det). Noe forsøk på å få et samkjørt spillmiljø i butikken, ville kanskje være for mye forlangt -- også hos Spillspesialisten var det jo spredning mellom rolle- og brettspill. Nå vil det nok ta sin tid før Avalon får sin endelige form (deler av hylleoppsettet virker noe provisorisk), og vi får håpe at det dukker opp flere og bedre spill, mer plass til miniatyrer og et noe bredere utvalg maling, terninger og andre småsaker. Den nye butikken burde ha alle muligheter til å utvikle seg til en bra og variert møteplass for alle som har interesse for spill, serier og det fantastiske. Vi får bare håpe at prateboblene ikke tar helt overhånd, eller at de meget lekre og luksuriøse omgivelsene vil skremme bort for mange av de mer forsofne spillentusiastene...



MAKT

av Jon Venbakken



I 12. runde av Makt var det bare 4 som leverte trekk. Dessuten var spilleder raus med 0-prosents sjansene, og da sier det seg selv at det ikke kan skje mye. Jeg har ikke trykket rankinglisten denne gang. Den eneste forskjellen fra sist er at Kim S. Olsen har falt ned fra 2. til 22. plass (mellom Sten Hugo og Fredrik Ø.).

Neste trekk leveres til meg på Bjølsen onsdag 3. oktober, eller sendes til meg så jeg har det senest fredag 5. oktober. Adressen er fremdeles: Jon Venbakken, Geitmyrsveien 27, 0171 OSLO 1. Spesielt Tomas M. bør merke seg det, så postkontorene på den andre siden av byen slipper å bli belemret med feilsendt post.

------------------------------ AKSJONER ------------------------------

AKSJONNAVN	%	RES.	KOMMENTAR
Aah!	0	Nei	
Aiii	10	Nei	
Big Bang	40	Nei	
Cash	20	Nei	Du krever jammen mye av dine disipler...
Boksing	20	Ja	Du får 10.000 USD.
Gammastråler	50	Ja	
Hevnlyst	0	Nei	For tidlig!
Jippi	2	Nei	I neste trekk er du i fengsel igjen.
Jubel	0	Nei	
Kina	0	Nei	Hva var det du prøvde på?
Nøkken	4	Nei	
Radium	20	Nei	
Rex Rodney	17	Nei	
Rockn roll	0	Nei	Du har ikke penger.
Shadowrun	0	Nei	Han kom ikke.
Shit!	0	Nei	Det var vel uaktuelt?

------------------------------ NYHETER ------------------------------

FLERE INVOLVERT I OSLO-SVINDELEN?

En ny sjokkbølge feide igjennom Oslo Rådhus i går da sjefen i kommunens regnskapsavdeling, Kim S. Olsen, ble arrestert. Han er mistenkt for å være innblandet i 10-millionersunderslaget som ble kjent for to uker siden. Det viste seg at den sveitsiske bankkontoen som den arresterte avdelingslederen Sten Hugo Hiller overførte pengene til, var opprettet i Kim S. Olsens navn. Det er høyst uklart om de to arresterte har vært sammen om svindelen, eller om unge Hiller gjorde et klomsete forsøk på å sverte Olsen, eller om det er Olsen som står bak og prøver å legge skylden på Hiller! Hillers advokat, Alf Nordhus, tordner mot påtalemyndigheten og hevder at det ikke finnes bevis mot Hiller. Forhørsdommeren har imidlertid valgt å stole på utsagn fra Oslo Kommunes data-avdeling om at det utvilsomt er Hiller som initierte pengeoverføringen. Nå skal uavhengige dataeksperter granske Oslo Kommunes data-systemer og arkiver for å finne ut av saken.

POOL OF RADIANCE

POOL OF RADIANCE (heretter POR) er på godt og ondt dataversjonen av det ikke ukjente rollespillet AD&D. Man har tatt for seg boken av samme navn (utgitt av TSR og plassert i Forgotten Realms verdenen) og laget et dataspill av det. Hvor godt er resultatet? Denne anmelderen er usikker (er ennå ikke ferdig med spillet) men velger å gi POR godkjent karakter og en "forsiktig" anbefaling.
Hvorfor denne tvil hos en ivrig AD&D spiller? Vel, det er altså det denne lille omtalen skal prøve å gi svar på.
For å ta det rent tekniske først, så synes undertegnede (og flere med ham) at spillet er for "tregt". Det er en opplagt fordel å spille spillet med hard disk, hvis man kun har floppy så blir man etterhvert dritt lei å bytte disk. Imidlertid, selv med hard disk vil man merke at enkelte ting går svært tregt. Maskinen bruker lang tid på sceneskifter. Den bruker lang tid på å gi beskjeder - særlig irriterende på steder man er ofte. Selv om det objektivt sett kun tar f.eks. et min. så kan dette virke langt som et ondt år når man allerede har fått samme beskjeden 50 ganger tidligere. Det sniker seg også inn "bugs" i programmet etterhvert. Undertegnede hadde f.eks. en prest med ubegrenset antall "2nd level spells".
Når det gjelder å fuske så er det så enkelt at bare spillere som er sykelig opptatt av selvbedrag vil gidde å gjøre det.
Sammenlignet med det å spille AD&D på "vanlig" måte så virker - rent regelmessig - dataversjonen OK. Noen små forandringer er det bl.a. i forbindelse med "turning of undead" men det meste er slik det skal være. Imidlertid, programmet "jukser" med visse regler. Har spilldesigneren bestemt at et problem kun skal loses på en bestemt måte så vil automatisk alle forsok på andre løsninger mislykkes. Men stort sett så må det gis godkjent karakter for måten AD&D er oversatt til data på. Dette er noe av det som gjør spillet verdt tiden man bruker på det - ihvertfall for en innbitt AD&D spiller. Det at man kan spille via data og se at det rent teknisk fungerer på samme måte som om man skulle ha spillt med en Dm. Selvfølgelig, det rene rollespillet er umulig å få til. Men hvis man er interessert i problemløsninger, utkjemping av nærkamp osv så fungerer dette tilfredsstillende.
Til slutt skal vi ta en titt på selve intrigen.
Handlingen i POR foregår i og omkring byen Phlan. Mye av det man gjør har svært lite med selve "hovedintrigen" å gjøre - selv om det nok kan dukke opp hint o.l. på de mest utrolige steder. Mye av det man gjør er akkurat det man ville ha gjort hvis man hadde spillt med en Dm og sammen med andre spillere. Nemlig; drepe monstre, finne skatter, få erfaringspoeng og selvsagt stige i nivåer. Dette er kun nødvendig for utviklingen i spillet på den måten at det vil være umulig å komme videre på visse punkter med mindre man har fått karakterene opp til nivåer som gjør de istand til å håndtere problemene. Byen Phlan er delt i to deler. Den siviliserte delen hvor man stort sett kan føle seg trygg og den usiviliserte hvor man stort sett er nokså utrygg. En av spillerens oppgaver er å foreta utrenskinger i den heller tvilsomme befolkningen i den usiviliserte delen av byen. I tillegg finnes det steder utenfor Phlan hvor man også blir pålagt å foreta utrenskinger.
Etter hvert begynner spilleren å forstå at det ikke bare er riklig tilgang på mat og seksuell lyst som gjør at det er mange monstre. Man begynner å ane at det står onde makter bak. Dulgte (og noen ikke fullt så dulgte) hentydninger til navn som Tyranthraxus eller kanskje bare "The Boss" gjør at man (hvis man er snill og god) får et mål å arbeide mot. Hele tiden får man også (som tidligere antydet) mer kortsiktige mål slik

THE MOONSEA

som å befri bortførte personer, fremskaffe bestemte gjenstander osv. Disse mer kortvarige oppdragene kan ha noe med hovedintrigen å gjøre eller kanskje ikke???
Den kanskje største innvendingen mot POR er at det er for lett. De fleste problemene er i form av "melee". Man støter på en eller flere monstre som må bekjempes før man kan komme videre. Har man først funnet en grei taktikk så bekjemper man de fleste monstre svært så lett. Dessverre for lett. Av andre problemer er det svært få, og disse er enten rett og slett for enkle eller kan kun løses ved hjelp av svært omstendelige metoder (eneste problemet er at det tar lang tid). Noe annet som gjør spillet i letteste laget er at man finner så rent for mye skatter. Dette gjelder både penger og magiske gjenstander. Selvfølgelig er det morsomt å finne skatter, men for mye er for mye...
Nå er nok noe av den kritikken jeg her kommer med noe overdreven. Hvis man ikke lærer seg å benytte de riktige triksene i "melee" så vil fort enhver kamp kunne sette nervene i høyspenn. Jeg skylder vel også å gjøre oppmerksom på at jeg hadde lest boken. Utvilsomt en fordel når det gjelder andre problemer enn den rene nærkampen.
Konklusjonen må være at POR er verdt å spille hvis du kan skaffe deg en rimlig adgang til det.

Trond Jansen

ARES-MEDLEMMER 1990

NAVN — ADRESSE — TELEFON

Erik Andersen
Øystein Arnesen
Olav Bendiksby
Johannes H. Berg
Borger Borgersen
Marius Bøhmer
Gorm Haug Eriksen
Sivert Follesö
Anders Færden
Audun Føyen
Arvid Grøtting
Ketil Grøtting
Jørn K. Hansen
Sten Hugo Hiller
Trond Jansen
Egil Johannessen
Erik A. Johannessen
Anders Jørgensen
Erlend Miller
Rune Mortensen
Tomas H. Mørkrid
Helge Nesøen
Ragnar Nicolaysen
Thomas Nilsen
Kim S. Olsen
Anders Risvold
Patrik Sahlstrøm
Kristoffer Sandven
Christian Tellefsen
Hans Thoresen
Sam Kristian Tomta
Jon Venbakken
Fredrik Vogel
Patrick Waal
Ole L. Western
Kjell Windsland
Andreas Ørlyng
Fredrik Ørlyng

[redacted]

------------- Listen er laget 23. september 1990 av eks-kassereren -----------------